



XBOX 360™

XBOX
LIVE®

CALL OF DUTY 2



ACTIVISION®

AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360™ e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

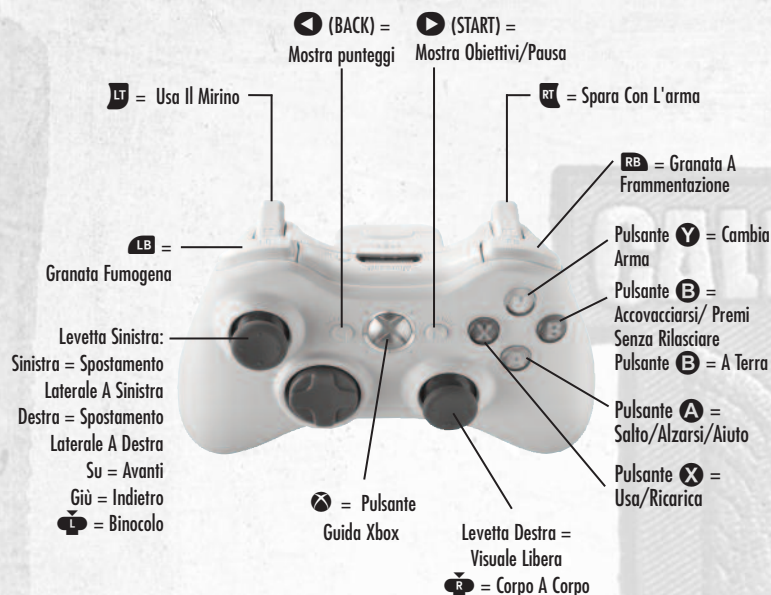
Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

Comandi di gioco	2
Partita a giocatore singolo	2
Menu giocatore singolo	3
Come giocare	3
Schermata di gioco	4
Comandi di movimento	5
Comandi delle armi	7
Altri comandi	9
Multigiocatore	9
Xbox Live	9
Riconoscimenti	11
Licenza d'uso del prodotto e garanzia di sostituzione	15
Servizio clienti	17



COMANDI DI GIOCO



PARTITA A GIOCATORE SINGOLO

Nelle campagne per giocatore singolo vesti i panni di un soldato alleato impegnato in alcune delle battaglie più cruente della Seconda Guerra Mondiale. Il successo della tua squadra, la riuscita della missione e la tua stessa sopravvivenza dipenderanno da come ti muoverai, dalla precisione con cui sparrai e, soprattutto, da come riuscirai a collaborare con i membri della squadra. Per iniziare una partita a giocatore singolo, seleziona **Giocatore singolo** dal menu principale.

MENU GIOCATORE SINGOLO

Da questo menu puoi iniziare nuove campagne, riprendere partite già in corso, passare alla versione multigiocatore di *Call of Duty® 2* oppure accedere alle opzioni di configurazione.

Nuova partita—Questa opzione appare quando non hai ancora iniziato la versione per giocatore singolo. Selezionandola inizi la tua avventura.

Riprendi partita—Carica l'ultima partita memorizzata, per procedere nella campagna dal punto in cui avevi abbandonato. L'opzione è disponibile solo dopo aver iniziato una missione.

Selezione missione—Inizia una nuova partita di *Call of Duty 2* dalla prima campagna, oppure gioca a una missione sbloccata in precedenza. Dopo aver selezionato la missione, scegli il livello di difficoltà fra i quattro a tua disposizione.

Comandi — Imposta le preferenze del controller (configurazione tasto e levetta, sensibilità sguardo, sguardo invertito, ecc.).

Opzioni — Imposta il mirino automatico, la vibrazione del controller, i sottotitoli, il mirino e seleziona la periferica di salvataggio.

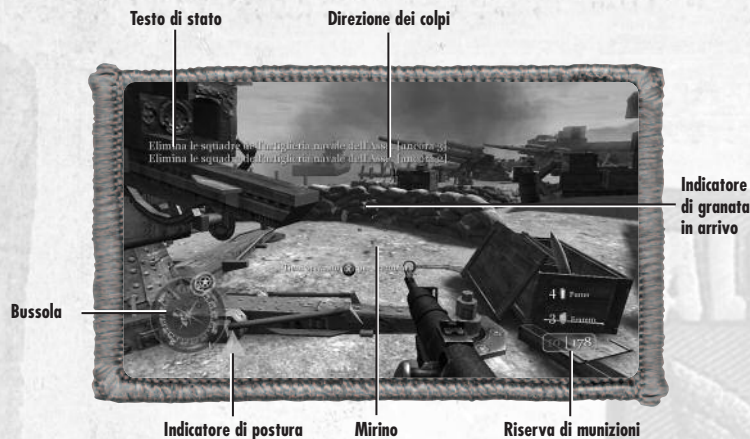
Multigiocatore — Accedi al menu multigiocatore.



COME GIOCARE

Prima di ogni missione, verrà visualizzato un briefing. Questi dati avranno la forma di pagine di un diario, oppure di dispacci inviati dai tuoi superiori: studiali con attenzione prima di affrontare la missione, perché le informazioni fornite sui tuoi obiettivi e sui potenziali pericoli potranno salvarti la vita.

SCHERMATA DI GIOCO



Bussola—La bussola è utile per muoversi nell'ambiente circostante e per non perdere mai l'orientamento. Oltre a mostrarti in quale direzione sei rivolto, indica anche la posizione degli alleati nelle tue vicinanze (frece verdi), quella dei nemici (puntini rossi) e quella del tuo obiettivo attuale (stella dorata).

Indicatore di postura—L'icona a forma di triangolo mostra la tua postura attuale. La sua forma cambia da in piedi ad accovacciato a supino, a seconda della postura che scegli.

Testo di stato—Nel corso del gioco compariranno degli aggiornamenti nell'angolo in alto a sinistra dello schermo, relativi a cambiamenti negli obiettivi di missione e altri eventi.

Contatore munizioni—Il riquadro nella sezione inferiore destra dello schermo è il contatore delle munizioni a tua disposizione: il primo numero indica quanti colpi sono nel caricatore attualmente in uso, il secondo la quantità totale a tua disposizione per quell'arma.

Mirino—Usa il mirino per puntare l'arma. Quando corri o cammini, il mirino scompare poiché sei in movimento. Quando ti fermi, l'arma smette di muoversi e il mirino si restringe immediatamente. Spesso la cosa migliore da fare è sparare da fermo, per ottenere la massima precisione e per non sprecare colpi inutilmente. Puoi aumentare la precisione nel tiro anche abbassandoti o sdraiandoti a terra: cerca di sfruttare queste posizioni ogni volta che è possibile. La forma del mirino muta quando incontri un oggetto interattivo: se lo trascini sopra un alleato nelle tue vicinanze, esso diverrà simile alla sagoma di una persona. Premi il pulsante **Usa** (pulsante **X**) per chiedere a qualcuno di spostarsi dalla linea di tiro.

Direzione dei colpi—Quando vieni colpito dal fuoco nemico, al centro dello schermo appare una freccia rossa che indica la direzione da cui proviene il colpo. Se la freccia punta verso l'alto, significa che il nemico è nel campo visivo davanti a te. Se la freccia punta verso il basso, il nemico ti sta colpendo da dietro.

Icona Usa—Questo indicatore compare quando trovi un oggetto che puoi raccogliere o usare: documenti segreti, armi, veicoli, ecc. Per usare l'oggetto in questione, premi il pulsante **Usa** (pulsante **X**). In caso di oggetti come, ad esempio, funi su cui arrampicarsi, tieni premuto il pulsante **Usa**.



Indicatore di granata in arrivo—Le granate sono una componente fondamentale del combattimento e possono giungere nei tuoi pressi da varie direzioni.

Nota: le frecce indicano la posizione delle granate che ti vengono lanciate vicino.

Sistema di salute—Quando subisci dei danni, le frecce rosse che indicano la direzione dei colpi sono il primo avvertimento. Respiro pesante, palpitazioni e vista annebbiata sono chiari sintomi di una grave situazione fisica. In *Call of Duty 2* verranno mostrati messaggi di avvertimento solo le prime volte; dopo starà a te trovare riparo il prima possibile quando subisci dei danni. Così facendo, la salute tornerà lentamente a livelli normali dopo un rapido riposo, sempre se non subisci nuovi attacchi.

COMANDI DI MOVIMENTO

I comandi predefiniti di movimento sono i seguenti:

AZIONE	COMANDO PREDEFINITO	DESCRIZIONE
Avanti	levetta sinistra in su	Camminata in avanti.
Indietro	levetta sinistra in giù	Camminata indietro.
Spostarsi a sinistra	levetta sinistra a sinistra	Spostamento laterale a sinistra.
Spostarsi a destra	levetta sinistra a destra	Spostamento laterale a destra.
In piedi/Salta	pulsante A	Salta o alzarsi dalla posizione abbassata o a terra.
Accovacciarsi	pulsante B	Accovacciarsi dalla posizione in piedi o a terra.
A terra	pulsante B (premuto)	Sdraiarsi a terra dalla posizione in piedi o accovacciata.
Visuale libera/Mira	levetta destra	Guardati attorno e mira con l'arma.

POSTURE

Non appena affronterai la prima battaglia, capirai che un soldato che resta in posizione eretta è un soldato morto: un giocatore saggio sfrutta al meglio la posizione accucciata e quella prona, nel cuore dello scontro, per ripararsi, evitare il fuoco nemico e spostarsi senza esporsi al pericolo. Tieni presente che, mentre sei abbassato o a terra, sarai più difficile da colpire ma non potrai muoverti velocemente come quando sei in piedi. Inoltre, quando sei in posizione prona, potrai solo strisciare pancia a terra, con velocità molto ridotta, e non potrai sparare mentre ti muovi.

Suggerimento: sfrutta sempre tutti i ripari disponibili! Abbassandoti o sdraiandoti dietro alberi e cespugli, puoi sfuggire agli occhi del nemico. Riparandoti dietro un oggetto che i proiettili non possono penetrare, puoi evitare i colpi nemici.



Azione



Comando Predefinito



Descrizione

SISTEMA DI AIUTO

Quando ti avvicini a un ostacolo, sullo schermo verrà visualizzata una freccia che indica di premere il pulsante Salta (pulsante **A**) per scavalcare automaticamente tale ostacolo.

COMANDI DELLE ARMI

I comandi predefiniti delle armi sono i seguenti:

AZIONE	COMANDO PREDEFINITO	DESCRIZIONE
Attacco	RT	Sparare.
Usa il mirino	LT	Premi e poi rilascia per passare dalla modalità di fuoco mirato a quella con arma al fianco.
Attacco corpo a corpo	premi la levetta destra	Colpisci il nemico con il calcio della tua arma.
Ricarica arma	pulsante X	Ricarica l'arma.
Lancia granata a frammentazione	RB	Lancia una granata a frammentazione.
Lancia granata fumogena	LB	Lancia una granata fumogena.
Cambia arma	pulsante Y	Alterna le armi in tuo possesso.
Binocolo/ Trattieni il respiro	premi la levetta sinistra	Tieni premuto per usare il binocolo o trattieni il respiro quando usi il mirino di un'arma di precisione per aiutarti a stabilizzare la mira.

UTILIZZARE IL MIRINO

Con tutte le armi puoi utilizzare il mirino, portando l'arma all'altezza del volto e guardando attraverso il mirino (normale o, nel caso dei fucili di precisione, telescopico). Prendendo la mira attraverso il mirino ottieni un leggero effetto zoom, che ti permette di essere più preciso: in questa situazione però, la tua velocità di movimento risulta ridotta rispetto al normale. Il comando predefinito per **usare il mirino** è **LT**.



TRATTENERE IL RESPIRO

Il mirino telescopico ingrandisce l'obiettivo ma è molto sensibile anche ai tuoi movimenti più cauti. Trattieni il respiro per **stabilizzare la mira** (tieni premuta la levetta sinistra) e riuscirai a colpire bersagli molto distanti.



ATTACCHI CORPO A CORPO

Quando un nemico è giusto sopra di te, è difficile prendere la mira con l'arma per difenderti in modo efficace. Per tua fortuna disponi di un **attacco corpo a corpo** (premi la levetta destra) che ti consente di colpire gli avversari con il calcio del fucile o della pistola.



CAMBIA ARMA

Nel corso del gioco, puoi trasportare soltanto due armi alla volta. Premi **Cambia arma** (pulsante Y) per alternare le due armi che trasporti.

RICARICARE LE ARMI

Quando il caricatore della tua arma si svuota, viene ricaricato automaticamente. Tieni sempre sotto controllo le munizioni a tua disposizione, perché ricaricare un'arma nel mezzo di uno scontro a **fuoco** (pulsante X) richiede del tempo e ti lascia indifeso.

CAMBIARE LE ARMI E RACCOGLIERE OGGETTI

Quando vedi un'arma a terra, puoi cambiarla con una delle due armi principali. Per cambiare arma, porta il mirino sopra quella che ti interessa e tieni premuto il comando **Usa** (pulsante X): lascerai cadere l'arma che stai usando per raccogliere quella nuova. Per raccogliere gli oggetti non devi fare altro che portare sopra di loro il mirino e usare il comando Usa: nel caso di munizioni, invece, ti basterà passarci sopra.

ARMI A POSTAZIONE FISSA E VEICOLI

Per usare armi a postazione fissa (come la mitragliatrice MG42) o veicoli (come un carro armato), avvicinarti a essi fino a che non appare l'icona Usa. Tieni premuto il pulsante **Usa** (pulsante X) per prenderne il controllo. Spara usando il comando di attacco. Premi nuovamente il pulsante **Usa** per lasciare la postazione.

LE GRANATE FUMOGENE FORNISCONO COPERTURA

Potrai decidere quale granata utilizzare a seconda della situazione di combattimento. Una volta ottenute, puoi passare alle granate fumogene (LB) per emettere un intenso fumo che permetterà a te e alla tua squadra di muoversi non visti.

ALTRI COMANDI

AZIONE	COMANDO PREDEFINITO	DESCRIZIONE
Mostra obiettivi		Metti il gioco in pausa e apri l'elenco dei tuoi obiettivi di missione in modalità Giocatore singolo.
Usa	pulsante X	Utilizza, raccogli, lascia e interagisci con oggetti e dispositivi.

MOSTRA OBIETTIVI/PAUSA

Nel corso della tua campagna gli obiettivi di missione cambieranno in modo dinamico: usa il pulsante **Mostra obiettivi/punteggi** (O) per mettere in pausa il gioco, mostrare gli obiettivi di missione e ottenere note sul loro stato di completamento.

- Gli obiettivi in corso di completamento o incompleti compaiono in bianco.
- Gli obiettivi di missione completati compaiono in grigio.

MULTIGIOCATORE

Questa sezione del manuale ti guiderà attraverso la modalità Multigiocatore di *Call of Duty 2*.

XBOX LIVE

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox Live®! Crea il tuo profilo, chiacchera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox Live e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.



Connessione

Per poter usare Xbox Live, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox Live. Per stabilire se Xbox Live è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox Live, vai su www.xbox.com/live.

Impostazioni familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

Trova partita normale—Seleziona questa opzione per trovare una partita non da classifica a cui puoi invitare degli amici.

Trova partita da classifica—Seleziona questa opzione per trovare una partita da classifica. Gli amici non possono essere invitati in questo genere di partite.

Modalità — Imposta il tipo di partita: Casuale, Deathmatch, Deathmatch a squadre, Cattura la bandiera, Quartier generale o Cerca e distruggi.

Dopo avere impostato la partita Standard o Da classifica, accederai alla sala d'attesa Xbox Live. Qui potrai attendere che altri giocatori si uniscano alla tua sessione di gioco. Ricorda: *Call of Duty 2* supporta fino a otto giocatori su Xbox Live.

SCHERMO CONDIVISO

Seleziona questa opzione per accedere alla guida Xbox e registrare tutti i partecipanti. Qui puoi selezionare una delle seguenti opzioni.

Avvia partita — Inizia a giocare.

Località — Scegli l'ambientazione della partita.

Modalità — Imposta il tipo di partita: Casuale, Deathmatch, Deathmatch a squadre, Cattura la bandiera, Quartier generale o Cerca e distruggi.

SYSTEM LINK

Partecipa alla partita — Accedi alla schermata del server, che ti aiuterà a trovare una partita cui partecipare.

Crea partita — Crea la tua sessione di gioco. Le opzioni sono le stesse della modalità Schermo condiviso.

COMANDI

Seleziona questa opzione per modificare i comandi di gioco.

GIOCATORE SINGOLO

Seleziona questa opzione per tornare al menu Giocatore singolo.

Nota: giocando online, abbandonerai l'ambiente di Call of Duty 2 controllato da Activision. I contenuti del gioco sono stati giudicati adatti a un pubblico di adolescenti, ma questi possono cambiare durante le partite online a causa, fra le altre cose, di scambi interattivi. Activision e Infinity Ward non si assumono nessuna responsabilità per i contenuti esterni al gioco stesso.

RICONOSCIMENTI

INFINITY WARD

Design Lead
Zied Rieke

Engineering Lead
Jason West

Executive Producer
Vince Zampella

Art Lead
Michael Boon

Art Director
Richard Kriegler

Audio Lead
Marc Ganus

ENGINEERING

Programming Leads
Robert Field
Francesco Gigliotti
Joel Hammon, Jr.

Programming
Richard Baker
Chad Barb
Ben Bastian
Hyun Jin Cho
Joel Gampert
Brian Langevin
Sarah Michael
Bryan Pearson — Sound
Jon Shiring — Multiplayer

Additional Programming

Bryan Kuhn
Preston Glenn
Chad Grenier
Mackey McCandlish
Brent McLeod

Level Design & Gameplay Scripting

Brent McLeod
Brian Gilman
Chad Grenier
Geoff Smith
Jon Porter
Keith "Ned" Bell
Mackey McCandlish
Mohammad "BadMafo" Alavi

Nathan Silvers
Preston Glenn
Rodney Houle
Roger Abrahamsson
Steve Fukuda
Todd Alderman
Zied Rieke

Multiplayer Design Lead
Todd Alderman

Animation
Ursula Escher
Chance Glasco
Mark Grigsby
Paul Messerly
Zach Volker
Harry Walton
Lei Yang

Technical Animation
Richard Cheek
Eric Pierce

Environmental Art Lead
Chris Cherubini

Art
Brad Allen
Peter Chen
James Chung
Joel Emslie
Chris Hassell
Jeff Heath
Oscar Lopez
Taehoon Oh
Sami Onur
Velinda Pelayo
Richard Smith
Jiwon Son
Theerapol Srisuphan

Visual Effects
Robert A. Gaines

Concept Art
Brad Allen and Paul Messerly

Additional Art/Animation
Michael Anderson
Jason Boesch
Josh Lokan
Steven Giesler

MANAGEMENT

CEO
Grant Collier

CCO
Vince Zampella

CTO
Jason West

Producer
Eric Riley

Associate Producer
Eric Johnsen

Associate Producer
Patrick Lister

Associate Producer
Dan Smith

System Administrator
Bryan Kuhn

Office Manager
Janice Turner

Senior Recruiter
Michael Nichols

Executive Assistant
Lacey Bronson

MUSIC

Composed & Produced by
by Graeme Revell

Arrangements & Programming
Boris Elks

Orchestrations
Tim Simonec

Music Preparation
Gregg Nestor and Dominik Hauser

Music Editing
Ashley Revell

Recorded in
Bratislava, Slovak Republic

Orchestra Manager
Marian Turner

Conducted by
Allan Wilson

Recording Engineer
Peter Fuchs

Sessions Coordinated by
Paul Talkington

Mixed in Los Angeles by
Mark Curry

Special Thanks to
Mark Ganus, Tom Hays,
Tim Riley and Thaine Lyman

SCRIPT
Scriptwriting
Michael Schiffer

Additional Scriptwriting
Steve Fukuda, Zied Rieke

Testers

Winyan James
Alexander Sharrigan
Kevin Pai
Clive Hawkins, Ed Harmer
Vaughn Vartanian



VOICE

Voice Direction/Dialog Engineering
Keith Arem

Additional Voice Direction
Steve Fukuda

Voice Editing/Integration
Linda Rosemeier

Additional Voice Editing
Mauricio Balvanera

Recording Facilities
PCB Productions

Casting & Signatory Services
Digital Synapse

Voice Talent

Michael Cudlitz

Rick Gomez

Frank John Hughes

James Madia

Ross McCall

Rene Moreno

Richard Speight Jr.

Josh Gomez

Jack Angel

David Cooley

JD Cullum

Harry Van Gorkum

Michael Gough

Mark Ivanir

Matt Linquist

John Mariano

Noland North

Chuck O'Neil

Phil Proctor

Caran Reilly

John Rubinow

Hans Schoeber

Thomas Schumann

Julian Stone

James Patrick Stuart

Courtney Taylor

Kai Wulff

Models

David Mutchler

Jarom Ellsworth

John Dugan

Frank Klesic

David Adkisson

Spiro Papastathopoulos

Chris Cherubini

Preston Glen

Grant Collier

Richard Smith

Change Glazco

Paul Messerly

Mohammad Alavi
Alex Sharrigan
Michael Boon
John Porter
Joel Emslie
Eric Johnsen
Frank Gigliotti
Harry Walton
Eric Pierce
Diana Dencker
Chris Wolfe
John Schwab
Abe Schevermann.

Historical/Military Advisors

Emilio Cuesta

John Hillen

Hank Keirsey

Mike Philips

Production Babies

Baby Kyle Zampella and Mother Brigitte

Baby Dakota Volker and Mother Staci

Baby Alexandra West and Mother Adriana

Baby Ella Chung and Mother Julie

Baby Triplets: Angela, Emma

Thaine Lyman and Mother Terri.

Focus Group Test

Derek Canaday, Cameron Woodpark, Raine

Walt, David Perlich, Greg Nelson and

Milton Valencia

ACTIVISION

PRODUCTION

Producer

Ken Murphy

Associate Producers

Eric Lee

Ian Stevens

Steve Holmes

Production Coordinators

Nathaniel McClure

Peter Muravez

Production Testers

Joshua Feinman

Rhett Chossereau

VP, North American Studios

Mark Lamia

Executive Producer

Thaine Lyman

Head of Worldwide Studios

Chuck Huebner

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Brand Manager

Richard Brest

Associate Brand Manager

Tim Henry

Associate Brand Manager

Ryan Wener

Director, Global Brand

Management

Kim Salzer

VP, Global Brand Management

Dusty Welch

Head of Global Brand Management

Robin Kaminsky

Senior Publicist

Mike Mantarro

Publicist

Maclean Marshall

Public Relations

Neil Wood and Jon Lenaway

Step 3 Productions

Junior Publicist

Megan Kornis

Director, Corp. Communications

Michelle Schroder

Sr. VP, North American Sales

Maria Stipp

Director, Trade Marketing

Steve Young

Trade Marketing Manager

Celeste Murillo

MUSIC DEPT.

Tim Riley

Brandon Young

CENTRAL LOCALISATIONS

Vice President,

Studio Planning & Operations

Brian Ward

Central Localisations Supervisor (US)

Stephanie O'Malley Deming

Localisation Project Manager

Doug Avery

Localisation Tools & Support

Provided by Xloc Inc.

INFORMATION TECHNOLOGY

Vice President, IT

Neil Armstrong

IT Technician

Ricardo Romero

QUALITY ASSURANCE/ CUSTOMER SUPPORT

Project Lead

John Lagerholm

Senior Project Lead

Glenn Vistante

QA Senior Manager

Marilena Rixford

Floor Lead

Mario Hernandez

Database Manager

Giancarlo Contreras

SP Coordinator

Aaron Gorrell

MP Coordinator

Guillermo Hernandez

Day Shift Testers

Pedro Aguilar, Scott Borakove, Gerald Dia

Dennis Duchscher, Daniel Fehnskens

Teddy Hwang, Kelly Huffine, Laura Landolf

Jason Lopez, Matthew Lee, Steven Lynch

Jay Marini, Steven Mitchell, Miles Metyer

Jacob Porter, Alexander Ramos

James Rose, Simon Rush, Aldo Sarellano

Mike Salwet, Melody Villaflores

Rick Holguin, Eric Kelly, Jonathan Tung

Night Shift Manager

Adam Harfield

Night Shift Senior Lead

Frank So

Night Shift Lead

Sean Kim

Night Shift Floor Lead

Christian Murillo

Night Shift Testers

Jeff Arroyo, Julian Bangat

Christopher Davis, Niya Green

Andre Haftevani, Peter Ireland

Gregory Jones, John MacMillan

Devin McGowan, Luis Noguez

Santiago Salvador, Kenny Treantafilos

John Zheng, Dustin Green

Jonathan Hawkins, Sean McGoldrick

Chris Molina, Katherine Zalewski

Jesse Zavala

Third Shift Manager

Jason Levine

Third Shift Lead

George "Red" Rahm

Third Shift Floor Lead

Seth Sheets

Third Shift Testers

Benjamin Abel, Tracey Allen, Mario Dalka

Marcos Delgadillo, Jonathan Gomez

Kerrick Ivory, Roger Marshall, Paris McCoy

Michael Ortiz, Mark Ruzicka, Tim Shanks

Sara Sheranian, William Tsung

Chase Warnick, Scott Winslow

Network Sr. Lead

Chris Keim

Network Lead

Francis Jimenez

Sr. Manager,

Technical Requirements Group

Marilena Rixford

Sr. Lead,

Technical Requirements Group

Sion Rodriguez y Gibson

Project Lead,

Technical Requirements Group

Aaron Camacho

Senior Tester,

Technical Requirements Group

Marc Villanueva

Testers,

Technical Requirements Group

Teak Holley, Chris Keithley

David Wilkinson, Tamo Shikami

Sr. Lead, Network Lab

Chris Keim

Network Lead

Francis Jimenez

Customer Support Lead,

Phone Support

Gary Bolduc

Customer Support Lead,

E-mail Support

Michael Hill

INFINITY WARD

SPECIAL THANKS

Melissa Burkart, Louis Felix, Ryan Michael,

Ken Turner, American Society of Military

History, Long Mountain Outfitters of

Henderson, Nevada, Rusty Spitzer, Central

Casting, The Ant Farm, Len Lomell and the

Army Rangers, Rhythm&Hues, Infinity

Ward Nation and all our beloved fans.

INFINITY WARD

VERY SPECIAL THANKS

To the men and women around the world who gave their lives in defense of our freedoms, we will never forget you.

ACTIVISION SPECIAL THANKS

Mike Griffith, Ron Doornick, Kathy

Vrabeck, Chuck Huebner, Robin Kaminsky,

Sam Nouriani, Brian Pass, Jonathan Moses,

Glenn Ige, Doug Pearson, Danny Taylor,

Eain Banks, Letty Cadena, Bryan

Jury, Peter Muravez, Jeremy Monroe,

Kekoa Lee-Cree, Taylor Livingston

ACTIVISION

VERY SPECIAL THANKS

"Rangers Lead The Way"
Len "Bud" Lomell

Chapter Briefing Historical Images provided

by Jeff Hardy and Lauren Ulin

at Floor 84 Studio. Stock footage movies

provided by Military Channel. Narrator

recorded at Little Big Room courtesy

of Marshal Lowman, Brad Gilderman,

Aaron Lepley.

"Address at the US Ranger Monument –

Commemorating the 40th Anniversary of

D-Day, Pointe du Hoc, Normandy, France"

speech courtesy of

Reagan Presidential Library.

"Order of the Day" speech courtesy of

Dwight D. Eisenhower Library.

Introduction Cinematic provided by

The Ant Farm

Rob Troy, Lisa Rizmikov

Paige Bzarne



Uses Bink Video. Copyright © 1997–2005

by RAD Game Tools, Inc.

ACTIVISION UK

Senior VP

Tricia Bertero

VP - UK, Emerging Markets &

European Marketing

Roger Walkden

UK Marketing Director

Scott Morrison



Marketing Manager

Tim Woodley

Senior Localisation Manager

Tamsin Lucas

**Senior Localisation Project
Manager**

Mark Nutt

Localisation Project Manager

Charlotte Harris

Creative Services Manager

Jackie Sutton

European PR Director

Tim Ponting

European Operations Manager

Heather Clarke

Production Planner

Lynne Moss

ACTIVISION ITALIA

General Manager

Paolo Chisari

Marketing Manager

Laura Lombardi

Brand Manager

Paolo Pastorelli

Italian Localisation

Synthesis International



incontrati e delle caratteristiche del sistema sul quale viene utilizzato il prodotto; (4) se si restituisce il prodotto dopo lo scadere della garanzia di 90 giorni, ma entro un anno dalla data di acquisto, si prega di includere un assegno o un ordine di pagamento per l'ammontare di 12 sterline inglesi per l'Europa per la sostituzione del CD. **NOTA:** si raccomanda la spedizione con ricevuta.

In Europa spedire a:

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Regno Unito.

Sostituzione disco: +44 (0)870 241 2148

LIMITAZIONI AI DANNI.

In nessun caso Activision sarà responsabile per danni speciali, incidentali o consequenziali, derivanti dal possesso, dall'uso o dal malfunzionamento del prodotto, inclusi i danni alla proprietà, la perdita di fiducia, guasti o malfunzionamenti del computer e, nell'ambito consentito dalla legge, le lesioni derivanti alle persone, anche se Activision fosse stata messa al corrente della possibilità che simili lesioni si verificano. La responsabilità di Activision non supererà l'importo del prezzo pagato per la licenza d'uso di questo prodotto. Alcune/i nazioni/paesi non consentono limitazioni sulla durata di una garanzia implicita e/o l'esclusione o la limitazione di responsabilità per danni consequenziali o incidentali, pertanto le limitazioni e/o esclusioni sopra riportate potrebbero non essere applicabili al vostro caso. Questa garanzia vi attribuisce degli specifici diritti, ma voi potreste averne altri, che variano da giurisdizione a giurisdizione.

TERMINE. Senza alcun obbligo da parte di Activision questa licenza d'uso terminerà automaticamente se non rispetterete in toto i suoi dettami. In questo caso dovrete distruggere immediatamente tutte le copie del prodotto in vostro possesso e tutto il materiale che lo accompagna.

INGIUNZIONE. Dal momento che Activision sarebbe irrimediabilmente danneggiata se i termini di questa licenza non venissero imposti, accettate che Activision potrà, a sua completa discrezione, applicare i rimedi considerati necessari per garantire il rispetto di questo accordo; oltre a questi rimedi Activision potrebbe intraprendere altre azioni, variabili da giurisdizione a giurisdizione.

INDENNITÀ. Voi accettate di indennizzare, difendere e sostenere Activision, i suoi partner, affiliati, contraenti, direttori, impiegati e agenti per tutti i danni, le perdite e le spese che potrebbero derivare direttamente o indirettamente da vostri atti o omissione di atti nell'uso del prodotto secondo i termini di questa licenza.

ALTRE COSTATAZIONI. Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in precedenza tra di esse. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo qual tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra residenti in California ed è valida in California, eccezione fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali. Voi riconoscete la giurisdizione esclusiva per qualsiasi controversia alle corti statali e federali di Los Angeles, California.

Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza d'uso potete contattare Activision al 3100, Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, telefono +1 (310) 255-2000, all'attenzione del Dipartimento Commerciale e Legale, legal@activision.com.

REGISTRA IL TUO GIOCO

per
DEMO, BETA,
CONSIGLI e SUGGERIMENTI
interessanti download e novità sul
mondo dei videogiochi.

Visita **my.activision.com** e digita il codice a barre
riportato sul retro della confezione del tuo gioco.

my.ACTIVISION.com

